Liga de Jugger España

I Torneo Sub 18

Sistema de competición

Sistema de torneo

Normas generales

- El torneo utilizará el reglamento LJE con una modificación:

  4.4.1 El kette realiza impactos válidos únicamente cuando la bola esté activa, cumpliendo con las condiciones generales anteriormente descritas en el apartado 4.3.
  Una bola se considera activa cuando el jugador que la porta realiza un lanzamiento y deja de estar activa cuando a causa de un impacto pierde súbitamente velocidad o cambia de dirección.
  Se considera lanzamiento al hecho de imprimir en que la bola una dirección y una velocidad de forma deliberada que proyecte la bola desde el jugador que la porta hacia el exterior.
  Aclaración:
  Se considera súbito a un cambio que sucede en un instante.
  Se considera un cambio de dirección a un cambio cercano a 90º o más.
  Se considera un cambio de velocidad a una reducción de más de la mitad de su velocidad.

- Los equipos tienen hasta el jueves previo a cada torneo para modificar su plantilla, tras esto la inscripción será definitiva.
- Los partidos serán a 1 set de 10 puntos con diferencia de 2.
- Cada equipo deberá arbitrar 1 partido por cada partido que juegue.
- Todos los equipos deberán presentar al menos 2 árbitros al partido que deban arbitrar.
- El resto de negligencias en el arbitraje se sancionarán con puntos sobre el total de la liga variando según la gravedad de la negligencia.
- Cuando por primera vez un equipo alcance los 6 puntos los equipos cambiarán de campo.
- El límite de faltas graves por partido es de 3.
- El número de faltas graves en cada ronda es de 4.
- Las faltas graves, se reinician en el cambio de ronda.
- La duración del partido será de máximo 30 minutos.

- Antes de cada partido habrá 5 minutos de preparación.
- Las 10 últimas piedras de cada partido serán claramente distinguibles.
- Cada ronda tendrá un tiempo de cortesía de 3 minutos indicados con 3 piedras claramente distinguibles.
- Tras estas piedras los equipos que no estén en posición estarán llegando tarde.
- Si un equipo que debiera jugar un partido llega tarde perderá ese partido.
- Un equipo que exceda el máximo de faltas graves en una ronda pasará el último de la ronda.
- En caso de que un pompfe o kette, debido al uso, no estuviera en condiciones de pasar un testeo deberá ser abandonado de su uso inmediatamente.
- El uso de un pompfe o kette que no haya sido aprobado por los testeadores supondrá la expulsión inmediata de ese jugador del torneo.
- Está terminantemente prohibido consumir drogas, fumar o beber alcohol en el terreno de juego.
- La organización se reserva el derecho a sancionar jugadores o equipos por cuestiones que no estén en esta lista si así lo cree necesario.

Primera fase

Grupos

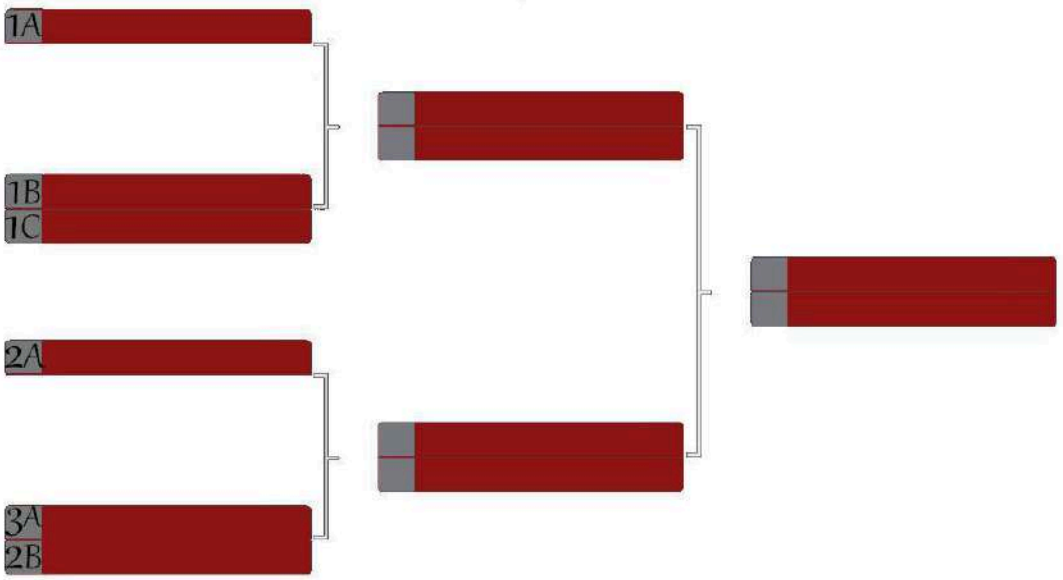
La primera fase consistirá en 2 fases de 3 grupos de 3 equipos.

- Se permiten los empates.
- Una victoria otorga 3 punto, un empate 1 punto, una derrota 0 puntos.
- En caso de no haber agotado las piedras antes de que el tiempo termine el resultado del partido quedará tal y como esté en el momento en que termine la ronda.
- Los criterios para determinar la clasificación en los grupos son en este orden:
    1. Número de puntos.
    2. Golaverage.
    3. Faltas graves.
    4. Azar.
- La primera ronda de grupos se generará sorteando cada posición de forma completamente aleatoria.
- La segunda ronda de grupos se formará de la siguiente forma:
    - Grupo A: Los 3 primeros de la ronda de grupos anterior.
    - Grupo B: Los 3 segundos de la ronda de grupos anterior.
    - Grupo C: Los 3 terceros de la ronda de grupos anterior.

Segunda fase

Knock-out

- Los 3 equipos del grupo A, los dos primeros equipos del grupo B y el primer equipo del grupo C pasarán a la fase de knock out.
- Este bloque determina las posiciones de 1º a 6º.
- El árbol quedará configurado de la siguiente manera:



- No se permiten empates.
- Se realiza el árbol completo.
- En caso de no haber agotado las piedras antes de que el tiempo termine se tratará cada caso de forma particular.

Grupo

- Todos los equipos que no pasen a la fase de knock-out formarán otro grupo de 3 equipos.
- Este bloque determinará las posiciones desde la 7º en adelante.
- En este bloque no se tienen en cuenta los partidos del anterior.
- Se permiten empates.
- Se cumplen todas las normas de la 1º fase.